

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandangan sosiolinguistik menyebutkan bahwa bahasa lahir di dalam masyarakat. Melalui media bahasa, sebuah kebiasaan lisan terbentuk secara turun temurun di dalam masyarakat, yang dikenal dengan istilah tradisi lisan. Sukatman beranggapan bahwa pembicaraan tradisi lisan ini dimulai dari konsep folklor (2009: 1). Danandjaja mendefinisikan folklor sebagai sebagian kebudayaan kolektif yang tersebar atau diwariskan turun temurun secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*).

Salah satu produk tradisi lisan ini yaitu permainan rakyat atau permainan tradisional Sunda. Permainan tradisional Sunda yang dalam istilah Sunda disebut *Kaulinan Budak* diwariskan secara turun temurun oleh generasi ke generasi berikutnya. Melalui proses pewarisan inilah sebuah tradisi akan terus hidup. Masyarakat Sunda memiliki begitu banyak permainan rakyat yang sampai saat ini masih dilestarikan.

Di tengah arus globalisasi, permainan tradisional Sunda sebagai tradisi lisan bisa tetap hidup, tetapi juga perlahan mulai ikut tergerus. *Kompas* pada Oktober 2012 menyebutkan sekitar 200 permainan tradisional Sunda terancam punah. Permainan tradisional yang merupakan warisan budaya bernilai tinggi ini punah tentu karena tidak ada lagi yang menuturkannya. Derasnya arus modernisme menyebabkan permainan tradisional kalah “pamor” dibandingkan permainan anak masa kini yang serba canggih.

Melihat kondisi ini, tentu perlu ada upaya yang serius untuk menyelamatkan budaya yang hampir punah ini. Kini, sudah mulai banyak pihak-pihak yang peduli terhadap kondisi ini. Terbukti dengan adanya komunitas-komunitas permainan rakyat, adanya perlombaan-perlombaan permainan, dan lain-lain sehingga walau sederhana apapun arus permainan modern, permainan tradisional diharapkan akan tetap dikenal dan dimainkan

oleh anak-anak. Namun, walaupun sudah ada upaya-upaya untuk memperkenalkan kembali dan melestarikan permainan tradisional Sunda, tetap saja ada permainan yang punah seperti yang diberitakan oleh *Kompas*.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni dengan memasukkan muatan-muatan kearifan lokal (*local wisdom*) ke dalam pembelajaran formal di sekolah, dalam hal ini sekaitan dengan permainan tradisional Sunda. Dengan asumsi bahwa di lingkungan tempat tinggal atau pergaulan anak sehari-hari sudah jarang yang memainkan permainan tradisional, maka hal ini perlu dilakukan. Apabila muatan *local wisdom* ini dibawa ke dalam ranah sekolah, secara otomatis anak akan menerima pengetahuan ini karena pengaturan pembelajaran di sekolah harus diikuti dan diterima tanpa adanya pilihan-pilihan lain.

Banyak aspek yang terkandung dalam permainan tradisional Sunda, yang sejalan dengan tiga aspek dalam pencapaian belajar di dalam kurikulum 2013, yakni afektif, psikomotorik, dan kognitif. Di dalam Dokumen Kurikulum 2013, aspek tersebut dirinci lagi menjadi kompetensi spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Kecerdasan sosial sangat tercermin pada penuturan permainan serta dapat digali dari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sebuah permainan tentu dimainkan oleh anak beserta anak-anak lainnya secara bersama-sama. Dengan begitu, kecerdasan sosial dan emosional anak akan terbangun. Beda halnya dengan kebanyakan permainan modern yang dimainkan sendiri, misalnya beragam permainan dalam *video game*.

Sekolah sebagai tonggak pembentuk karakter selain keluarga, hendaknya ikut andil dalam pengembangan aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif anak. Hal ini diperkuat dengan adanya kurikulum 2013 yang juga menekankan pada pendidikan karakter anak. Muatan-muatan pembentukan karakter dimasukkan ke dalam tema-tema pembelajaran. Anak akan dibentuk karakternya sesuai identitas bangsa, mengenali budaya bangsanya, dan cinta terhadap tradisi warisan dari nenek moyang. Pembelajaran berbasis teks didukung oleh tema-tema terpilih dihadirkan dalam pembelajaran.

Dalam kurikulum 2013, tema pengenalan budaya dihadirkan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada pembelajaran teks tanggapan deskriptif. Tema Pengenalan budaya dihadirkan dalam rangka membentuk pribadi beridentitas bangsa dan pendidikan karakter bangsa. Mengingat pada persoalan permainan tradisional yang telah disampaikan di atas, peneliti bermaksud menghadirkan materi tentang permainan tradisional ke dalam pembelajaran bertema pengenalan budaya ini. Muatan-muatan yang terkandung di dalam permainan tradisional sangat layak untuk diajarkan kepada siswa. Hal ini juga dapat menjadi kontribusi untuk upaya pengenalan dan pelestarian permainan tradisional Sunda yang terancam punah. Dalam hal ini, permainan tradisional sebagai warisan budaya dapat dikenalkan melalui pembelajaran formal dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang terkandung di dalamnya.

Penelitian tentang permainan tradisional Sunda sebelumnya telah banyak dilakukan oleh berbagai kalangan akademik dari berbagai sudut keilmuan. Mohamad Zaini Alif, pakar permainan Sunda yang juga pendiri Komunitas Hong, pada wawancara dengan koran Sindo menyebutkan dari 250 permainan Sunda yang ditemukan, sebanyak 60% tidak dimainkan dan 40% masih bertahan.

Siti Wuryan Indrawati dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia pada 2007 lalu telah melakukan penelitian tentang nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dalam permainan tradisional etnis Sunda. Hasil penelitian dengan metode survei ini menyatakan bahwa dari 17 permainan tradisional Sunda ditemukan nilai-nilai moral yang didasari nilai-nilai kearifan lokal yang terdiri dari kejujuran, kesabaran, kerukunan, patuh pada aturan dan peran, melatih tanggung jawab, kebijaksanaan untuk membedakan baik buruk, melatih jiwa kepemimpinan, kerja sama, kebersamaan, kekompakan, demokrasi, tidak egois, tidak mudah putus asa, berkorban untuk kepentingan orang lain, disiplin diri, berani mengambil risiko, menghargai kawan dan lawan, kesamaan gender, keuletan, semangat daya juang, melatih kepekaan, dan teguh pendirian.

Penelitian lain yang objek kajiannya permainan Sunda dilakukan oleh Sumiyadi dan Yulianeta dari Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia (2008). Penelitian berjudul “Permainan Tradisional Anak-Anak Priangan (Struktur, Proses Penciptaan, Konteks Pertunjukan dan Fungsi)” ini menginventarisasi serta menganalisis proses penciptaan, konteks pertunjukan, serta fungsi dan nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional Jawa Barat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional anak-anak Priangan sangat beragam dan merupakan sarana pembelajaran anak menuju kedewasaannya.

Penelitian lain yang hasilnya berupa buku pengenalan permainan tradisional Jawa Barat berbasis *Augmented Reality* telah dilakukan oleh Rendi Hari Kusuma, mahasiswa jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma. Pada penelitiannya, Rendi Hari Kusuma membuat model 3D yang merepresentasikan dari obyek permainan sesungguhnya seperti permainan Sunda *manda*, *congklak*, *luncat tinggi*, *beklen*, *gatrik*, *boi-boian*, *ucing sumput*, dan *enggrang*. Berdasarkan hasil survei, 88,1% dari 38 responden menunjukkan buku ini sudah baik dalam menampilkan informasi pengenalan permainan Jawa Barat dan dapat bermanfaat untuk melestarikan kebudayaan permainan tradisional.

Penelitian mengenai permainan tradisional Sunda memang sudah cukup banyak dilakukan, tetapi kebanyakan hanya berkaitan dengan spesifikasi keilmuan murni. Dengan kata lain, yang memanfaatkan untuk dunia pendidikan mikro (pembelajaran di sekolah) belum banyak. Sejauh ini hanya ditemukan beberapa saja, di antaranya skripsi yang ditulis oleh Ahmad Maulana (2007) pada jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Universitas Pendidikan Indonesia. Maulana meneliti *Kaulinan Barudak Lembur* di Kecamatan Setu Kabupaten Bekasi untuk dijadikan bahan ajar di SD Taman Rahayu 01 Bekasi. Produk bahan ajar yang dihasilkan pada penelitian ini hanyalah sebatas pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya pada dasarnya terletak pada tujuan utama penelitian, yakni

merancang bahan ajar berbasis permainan tradisional Sunda yang difokuskan untuk materi pembelajaran teks tanggapan deskriptif. Pengkajian atau produk bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 masih jarang dilakukan, mengingat penerapan kurikulumnya pun masih baru, belum merata dan masih dalam tahap penyesuaian. Dengan demikian, rancangan bahan ajar ini dapat dijadikan alternatif bahan ajar bagi guru sesuai dengan kurikulum 2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan temuan-temuan tentang permainan tradisional Sunda di lapangan, identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu permainan tradisional Sunda sudah mulai dilupakan karena tergeser oleh permainan modern yang lebih canggih. Bahkan, sudah banyak permainan Sunda yang punah. Selain itu, perlu ada berbagai upaya untuk melestarikan dan mengembalikan kembali permainan Sunda yang hampir punah serta perlu adanya inovasi pelestarian salah satunya dengan menghadirkan permainan tradisional Sunda ke dalam pembelajaran di sekolah.

Adapun penelitian ini akan mengkaji permainan tradisional Sunda yang terbatas pada:

- a. permainan tradisional Sunda yang mengandung teks lagu, atau dalam istilah Sundanya Lagu Kaulinan Budak (LKB). Hal ini dipilih dengan pertimbangan keterkaitan dengan teks tanggapan deskriptif berupa tulisan;
- b. permainan tradisional Sunda yang cocok dimainkan oleh remaja (12-15 tahun), dengan pertimbangan bahwa rancangan bahan ajar teks tanggapan deskriptif bertema pengenalan budaya ini terdapat di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP); dan
- c. LKB yang terdapat atau dituturkan di wilayah Kecamatan Cibatu Kabupaten Purwakarta. Lokasi ini dipilih karena pertama, Purwakarta saat ini menjadi kabupaten yang mengedepankan kearifan lokal. Bupati Purwakarta menanamkan muatan budaya Sunda di dalam proses pendidikan di sekolah. Bahkan hal ini dibuktikan dengan penghargaan “Manusia Bintang 2014” yang diberikan portal berita *online* kepada bupati

Purwakarta, Dedi Mulyadi karena telah menanamkan muatan budaya Sunda ke dalam pendidikan masyarakat Purwakarta (*Pikiran Rakyat*, 24 Maret 2014). Kedua, masyarakat kecamatan Cibatu memiliki karakteristik masyarakat Sunda yang masih kental di tengah industrialisasi yang berkembang pesat setelah ditetapkannya kecamatan ini sebagai kawasan industri di Purwakarta.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana struktur Lagu Kaulinan Budak (LKB) pada masyarakat Desa Cilandak Kecamatan Cibatu Kabupaten Purwakarta?
2. Bagaimana proses penciptaan LKB pada masyarakat Desa Cilandak Kecamatan Cibatu Kabupaten Purwakarta?
3. Bagaimana konteks penuturan LKB pada masyarakat Desa Cilandak Kecamatan Cibatu Kabupaten Purwakarta?
4. Apa saja fungsi LKB pada masyarakat Desa Cilandak Kecamatan Cibatu Kabupaten Purwakarta?
5. Bagaimana makna yang terkandung dalam LKB pada masyarakat Desa Cilandak Kecamatan Cibatu Kabupaten Purwakarta?
6. Bagaimana rancangan bahan ajar teks tanggapan deskriptif bertema pengenalan budaya dengan memanfaatkan hasil kajian LKB di Desa Cilandak Kecamatan Cibatu Kabupaten Purwakarta?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan struktur LKB.
2. Mendeskripsikan proses penciptaan LKB
3. Mendeskripsikan konteks penuturan LKB.
4. Menyebutkan fungsi LKB.
5. Mendeskripsikan makna yang terkandung dalam LKB.

6. Mendeskripsikan rancangan bahan ajar teks tanggapan deskriptif bertema pengenalan budaya dengan memanfaatkan LKB.

E. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Dapat memberikan kontribusi dalam bidang pengkajian permainan tradisional Sunda yang masih jarang dilakukan.
2. Dapat memberikan wawasan keilmuan tentang khazanah kebudayaan Indonesia, dalam hal ini tradisi lisan permainan Sunda.
3. Sebagai upaya pelestarian permainan tradisional.

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pembelajaran mikro.

1. Penulis

Melalui pengkajian ini, peneliti dapat menemukan muatan budaya yang terkandung dalam LKB serta memanfaatkan hasil analisisnya ke dalam penyusunan bahan ajar.

2. Guru

Melalui pengkajian ini, guru sekolah menengah pertama dapat menggunakan rancangan bahan ajar teks tanggapan deskriptif bertema pengenalan budaya dengan memanfaatkan LKB.

3. Siswa

Siswa dikenalkan kembali pada permainan tradisional Sunda yang sudah jarang mereka mainkan, serta diajak melestarikan warisan nenek moyang.